



VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3
Y XBOX 360

Castlevania

TODA LA AVENTURA,
PASO A PASO

LAS MEJORES ESTRATEGIAS
DE COMBATE

LAS CLAVES PARA
SUPERAR JEFES Y PUZLES







CONTENIDOS



LA EPOPEYA CELESTIAL DEL MEJOR CASTLEVANIA, DETALLADA PASO A PASO. NO DEBES TEMER A NADA NI A NADIE.



Bienvenidos a la guía de ***Castlevania: Lords of Shadow***. Sin duda, una obra maestra creada por los desarrolladores españoles de Mercury Steam bajo la supervisión de Konami. El juego nos brinda una historia épica y muy bien ambientada en plena Edad Media, en la que parece que el fin de los días está cerca. Encarnamos a Gabriel Belmont, un miembro de la Hermandad de la Luz que busca rescatar a su amada Marie de las garras de la muerte en la que ella, al igual que el resto de la humanidad, se encuentra atrapada tras la clausura de los cielos al plano terrenal. En el camino tendremos que hacer frente a todo tipo de criaturas y monstruos del averno, desde trolls o goblins hasta vampiros, arañas y licántropos, a la vez que deberemos desentrañar múltiples puzzles y rompecabezas hasta conseguir la llamada Máscara de Dios, capaz de cualquier cosa. Nuestra única arma es la Cruz de Combate, un poderoso y útil instrumento que combinada con la magia luminosa y oscura nos hará prácticamente invencibles.



nia

CAP I

CONTROLES
Cada vez que veas uno de estos botones asócialo al de tu consola, en funcion de que lo juegues en PS3 o Xbox 360.

PS3	Xbox 360	Acción
○	B	Lanzar
✕	A	Saltar
△	Y	Ataque área
□	X	Ataque normal
L2	LT	Bloquear
R2	RT	Enganchar
L3	LS	Absorber luminosa
R3	RS	Absorber oscura
L1	LB	Magia luminosa
R1	RB	Magia oscura

EN TIERRA FIRME
Bloquéales en el momento justo para contraatacar a cámara lenta. Entonces presiona rápidamente □.

PARA ATRAVESAR LOS NÁYADES
Pasa cuando no haya burbujas y el agua esté calmada para evitar que te cojan.

Paso a paso

Prepárate para un sinfín de sorpresas y peligros. Tendremos que acabar con infinidad de monstruos de toda clase haciéndonos valer únicamente de nuestra Cruz de Combate y la ayuda de los medallones de magia luminosa (para curarnos) y de magia oscura (para potenciar nuestros ataques). A continuación te detallamos un paso a paso para que ningun ser de los Señores Oscuros, ni ningún puzzle ni situacion te haga detenerte más de lo necesario. Esperamos que disfrutes de la aventura.

CAPÍTULO I:

ALDEA ASEDIADA

Nada más empezar tienes un tutorial contra licántropos. Usa los combos y las dagas con (○) son efectivas. Usa (R2) para cogidas cerca del enemigo. Cuando el círculo mayor esté dentro del menor pulsa cualquier botón. Una vez estés instruido te enfrentas al primer huargo, bloquea sus golpes con (L2) y usa el 'stick' izquierdo a la vez para esquivarle. Hazlo con sus zarpazos y asénstale combos de 3 o 4 golpes máximo, luego vuelve a esquivar. Tras la secuencia pulsa rápido (R2) para acabar con él. De lo contrario, tendrás que empezar de nuevo.

SENDERO DE CAZA

A lomos de un caballo en busca del Guardián del Lago. Con (□) atacamos a los huargos y con (△) a los licántropos. Cuando te intenten derribar debes mantenerte pulsando cualquier botón dentro del círculo (como con las cogidas). Si te derriban elimina a los enemigos que restan para, tras la secuencia, volver a montar y avanzar.

CIÉNAGA EXÁNIME

Coge el medallón de vida y el pergamino de los caballeros caídos. Sube a los bordes de la izquierda saltando. Cruza al otro lado de borde a borde. Devuelve las granadas a los Goblins con (R2). Ahora atraviesa el pantano lleno de 'Náyades'. Tienes que atravesar por el centro obligado. Sube rápido a tierra firme y cúrate. Avanza por las escaleras, mata a los Goblins y atraviesa más Náyades. En la bifurcación coge la derecha y ve hacia atrás, tras los Náyades, tienes una gema de vida. Prosigue otra vez por al derecha, más náyades y goblins. Usa sus granadas para tumbar el árbol que brilla y pasar sobre él. Cuando llegues a otra bi-

furcación puedes seguir por abajo para obtener vida de la fuente o subir por las escaleras directamente al monasterio en ruinas. Ve a la izquierda engánchate y trepa hacia dentro, hazte con el enganche para la Cruz y sal trepando con ella.

JEFE: Troll de pantano

Bloquea sus golpes directos (L2). Si te hace la embestida esquívale, cuando golpee el suelo y evita la honda expansiva saltando. Aprovecha los intervalos de sus ataques para darle con la cadena a distancia, tres o cuatro golpes máximo. Cuando esté aturdido agárrale (R2) y completa la secuencia de botones.

Abre el Arca y hazte con las dagas de plata. Sal del cementerio enganchándote del árbol con el brillo azul. Sigue los pasos por las distintas plataformas y sube finalmente con (R2) hasta entrar en el Templo del Guardián.

TEMPLO DEL DIOS PAN

Avanza por el paraje selvático activando los bajorrelieves. Sigue avanzando por el río tras el 2° caballero caído. Gira a la derecha y activa el bajorrelieve. Excepto el tercero los encontrás todos con facilidad. Una vez en el portal coloca el mismo orden de los símbolos según los has encontrado (de izquierda a derecha igual que de arriba abajo). Entra y sube para hacer otro puzzle: Gira el círculo grande a la izquierda dos

CONSEJO

BAJORRELIEVES

El tercer bajorrelive está escondido a la cámara: Cuando veas la estatua de una cabeza, ve al riachuelo de la derecha y salta en esa misma dirección por encima de las rocas.

ORDEN DE LOS BAJORRELIEVES



OJO A SUS MENEOS
Cada vez sus agitaciones serán más frecuentes. Si te tira repite el proceso.

veces, seguidamente haz lo mismo con el círculo más pequeño y, por último, gira el mediano hacia la derecha ¡Voilá!

LAGO DEL OLVIDO

Avanza y coge del caballero la runa de vida.

JEFE: Titán de hielo

Según te acercas esquiva sus primeros ataques de lado a lado. Salta cada vez que arremeta un puñetazo contra el suelo y sal rápido de los círculos de hielo azules cuando ponga la palma. Aprovecha cuando atasque su puño bajo el hielo y engánchate al saliente brillante. Escala poco a poco hasta la runa presionando rápido (R2) cuando se agite para desequilibrarte. Machaca la runa cuando estés cerca. Una vez en la mano esquívale yendo a la derecha y pulsa de seguido (R2) para montarte en su otra mano. Repite esto para llegar al pecho. Rómpele la runa (cuidado con sus meneos). Ahora cuelga de su barbilla para llegar a la espalda, mismo proceso, usa (X) para moverte más rápido y evitar que te coja. Rota esta, súbete a la cabeza y destruye al runa final en su oreja derecha.

CAPÍTULO II

BOSQUE ENCANTADO

Baja la cascada con cuidado. Tras el primer enemigo pulsa (L3) para absorber tus primeras orbes de magia. Sube el camino de escaleras hasta la fuente de agua. Baja primero por la derecha, recoge la gema luminosa del caballero. Vuelve a la fuente y cae por la izquierda mata a los Goblins y sube por los salientes. Sube a la fachada de la iglesia y pulsa (■) en la losa circular. Aprende la concentración y usa las granadas de los Goblins para romper la puerta de piedra. A la derecha tienes un pergamino, vuelve a la izquierda para subir con la cadena y balancéate para terminar.

CUEVAS SUBTERRÁNEAS

Entra a la cueva y salta de saliente en saliente. Mata a la araña (si te envenena usa magia luminosa). Cuélgate y desciende en rappel, después de los enemigos, ve a la derecha y haz más rappel. Avanza saltando y haciendo equilibrio con las telas de araña. Cuando llegues al siguiente punto de control, ve por la telaraña de la derecha y sube por el saliente de la pared. Avanza hasta que cojas del caballero caído la llave rúnica de piedra. Vuelve al anterior punto de control y esta vez



toma la izquierda, usa las granadas de los goblins para abrir, y coge la 2ª llave rúnica del caballero. Vuelve a la puerta y esta vez baja por la izquierda, sigue por las telas hasta la puerta del fondo donde colocar las llaves. Avanza por el pasadizo y sierra la columna.

ENTRADA AL LABERINTO

Derrota al jinete del Warthog, aturde a dicha criatura y móntala. Acaba con los goblins fácilmente y carga contra la puerta blindada. Una vez en la zona de la puerta bloqueda gira la manivela para abrir (sin que te den los licántropos). Avanza, entra al edificio y gira por el pasillo para enfrentarte al licántropo mayor. Tras matarlo coge el palo del suelo, ponlo en la manivela y gíralo hasta abrir la puerta.

CASCADAS DE AGHARTA

Lucha con la araña y dómala. Acércate al árbol y pulsa (△) para derribarlo. Mata a la araña, coge su gema luminosa y avanza por los salientes. Mata a los licántropos siguientes (hay pergaminos de caballeros) Rompe la estatua de la cara tirando con (R2). Haz rappel, doma al troll y destruye las rocas que te impiden el paso. Sube por la izquierda del bloque de piedras y doma a la araña, acércate al puente destruido y tiende un hilo con (△). Cruza, entra en el templo y obtén el medallón oscuro tras serrar la estatua. Entra en la puerta del emblema usando la

CONSEJO

CADENA DE ESPINAS

Gracias a la cadena de espinas puedes serrar la columna de piedra brillante que dejaste atrás. Hay una gema de magia.

PURASANGRE

Espera a bloquear justo a tiempo para contra-atacarle a cámara lenta. Es más eficaz.

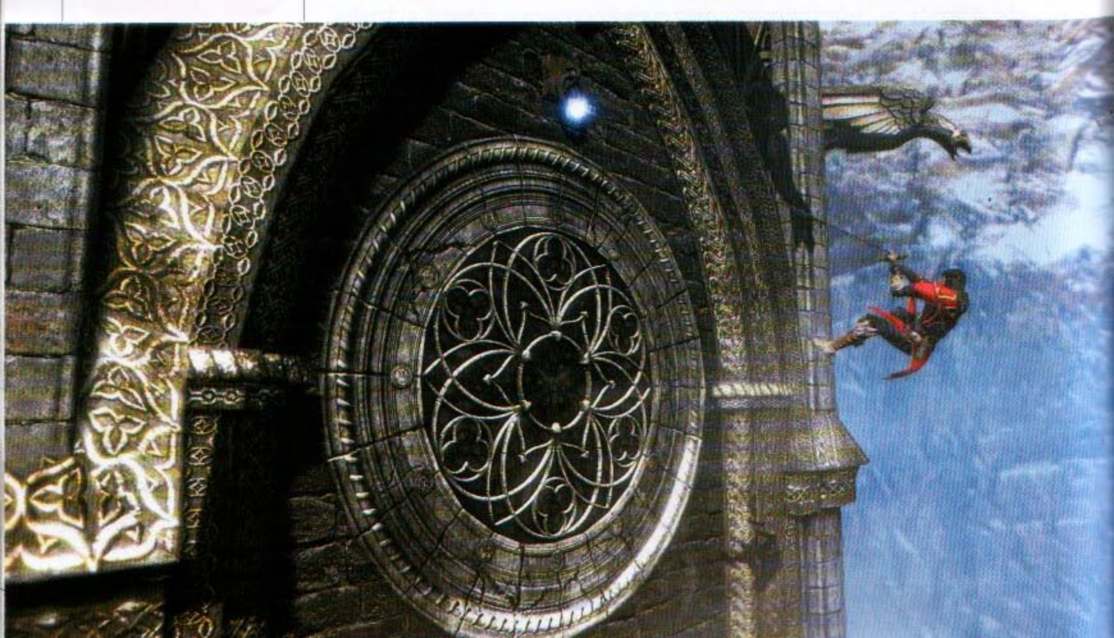
magia oscura, mata a lo que te aparece y sube con la cadena a lo Spiderman.

AGHARTA

Avanza por las escaleras rotas, cuélgate, coge el pergamino y sube otras escaleras inmediatas. El camino se bifurca con idéntico destino. Una vez se junten, y antes de atravesar la entrada derruida, ve a la izquierda, hay una gema oscura. Luego regresa sobre tus pasos y ve en dirección a la cámara hasta domar a un huargo necesario para avanzar. Salta con él las rampas rotas. Tras el murito doma al troll y avanza a tortas hasta la puerta metálica que abrirás con él a golpazos. Entra, ve a la derecha y sube por el saliente que brilla. Arriba doma un huargo, salta los puentes y escala la pared con él. Arriba deshazte de tu montura y baja.

MAZMORRA LÚGUBRE

Ve bajando con la cadena y escalando. Avanza por el camino que te iluminan las llamas y acaba con los primeros gremlins. Al final del camino coge la llave de runa del caballero. Retrocede a las estatuas y coloca la llave. Avanza entre ellas, entra en la cueva con la llama, doma a la araña y usa su tela para abrir la puerta. Recoge dentro la otra llave de runa y retrocede para ponerla. Avanza por la rampa recién unida, sube por los salientes y las paredes y mata los gremlins.



CAP II

ENTRADA AL SANTUARIO

Tienes que buscar los cuatro fragmentos del Cristal de Poder. Son de color púrpura. El 1° lo tienes tras hacer el primer enganche, escondido en dirección a la cámara. Vuelve y ve al pasillo del fondo, sube y déjate caer por la derecha para coger el 2°. Vuelve a la fachada y escala hacia la derecha, baja y ve avanzando y escalando paredes. Una vez encima del último edificio, mata a los tres purasangres, sube por la derecha y escala hasta tener cascadas a la izquierda. Allí ve en dirección a la cámara y coge el 3° fragmento. Vuelve hacia el frente y, tras la fuente de vida, baja a la explanada donde te haces con el 4° fragmento. Doma al troll, rompe la columna brillante y salta a través del hueco. Pon el Cristal de Poder en la estatua para abrir una zona. Recoge el Cristal y ponlo ahora en la estatua brillante de la nueva zona. Dirige el rayo que esta lanza de estatua en estatua hasta que rebote hacia la puerta.

SANTUARIO DE LOS TITANES

JEFE: Titán Ídolo de piedra

Mantente lo más alejado posible y estate atento a sus piernas para saltar en cuanto dé un pisotón. Espera a que lance una de sus piedras dirigidas. Cuando la roca esté cerca y brille pulsa (R2) y gira seguidamente el stick izquierdo para devolvérsela. Según la piedra avanza hazlo tú hacia él y al llegar a su mano engánchate con (R2). Escala a la rodilla, atento de mantener (R2) cuando se agite, y machaca su runa de color anaranjado. Una vez en la mano repite el proceso yendo hacia el codo (aprovecha cuando tus nuevos compañeros le distraen). Es importante que, una vez rota esta runa, huyas rápido hacia abajo para que no te tire. Tras su intento presiona (R2). En el otro brazo haz lo mismo con el codo y vuelve a huir raudo y exageradamente hacia abajo. Después usa (R2) cuando la mano voladora brille y haz lo mismo allí hacia la cabeza. Machaca esta última runa y atento a completar la secuencia.

EL CABALLERO NEGRO

JEFE: El caballero negro

La clave es esquivar sus ataques constantemente, aprovecha los momentos en que ataca al suelo para hacerle un buen combo por la espalda. Salta sus ataques horizontales. Es muy importante mantener la barra de concentración llena para obtener todas las orbes mágicas posibles y utilizarlas, ya sea para curarte o para hacerle más daño con

CONSEJO

POR SI TE ATASCAS

El último edificio a escalar está justo antes de que vuelvas a llegar a la fachada del edificio anterior, previo al 2° fragmento.

GEMA OSCURA

Tras coger el 2° fragmento, ve a la izquierda y escala el edificio.

CUANDO TE TIRE

Repite el proceso de inicio y vuelve a escalar al codo para que te vuelva a intentar tirar. Solo esquivando esto se puede seguir avanzando

TRAS LA SECUENCIA

Ojo, no te duermas en la secuencia del final. Cuando te lancen el Cristal de Poder, pulsa cualquier botón dentro del círculo para cogerlo y acabar con él. Es el último titán existente.

CAP III

DOS GEMAS MÁS
En el edificio de las caras tienes una gema oscura y a su izquierda, si tiras de la piedra que brilla y subes, tienes una gema mágica.

GEMA OSCURA
Tras coger las terceras hadas y hacer rappel, a mitad de bajada un caballero caído te la dará.

la magia oscura. Evita siempre que puedas los charcos negros que te persiguen.

CAPÍTULO III

LAS TRES TORRES

Usa el guantelete oscuro para empujar la estatua y salta por la derecha del muro. Ve a la derecha y hacia la cámara, rellénate de magia y escala el muro por el saliente hasta donde estabas. Con la magia oscura activada, usa el guantelete oscuro para empujar otra vez la estatua y romper la puerta. Después empújala hasta el precipicio y engánchate en ella para pasar. Avanza y tras el arco gira a la derecha para coger el Cristal de Poder. Entra en el edificio de las caras, gira el torno y entra por las rejas. Necesitas 3 hadas: Avanza por la izquierda, doma al huargo y vuelve corriendo hacia la derecha hasta escalar las ramas. Arriba tienes vida y una gema oscura. Ve a la derecha y salta el precipicio. Gira la manivela, engánchate por la izquierda y sube. Coge las hadas, rellena la magia y baja en rappel por el otro lado. **PUZZLE:** activa las 3 runas en este orden: luminosa - oscura - oscura. Ve a lo 'Spiderman' hasta la siguiente terraza. Avanza, coge el palo grande del suelo y retrocede a la sala anterior. Coloca el palo en la manivela y gírala. Escala hacia arriba y coge las hadas. Baja, coge el palo de la manivela y vuelve donde lo encontraste en el suelo. Ponlo en ese torno, abre, escala hacia arriba (hay gema de vida) coge las terceras hadas y baja en rappel por la derecha. Baja nuevamente en rappel por el hueco. Gira la manivela del principio, mata a los purasangres y ve a la derecha. Engánchate del saliente brillante y sube. Entra y coloca las 3 hadas en la puerta.

CONSEJO

ONDA EXPANSIVA
Ojo con el golpe de onda expansiva, salta justo para evitarlo

DANDO VUELTAS
Al romper las piedras llameantes no dudes en dirigirte hacia otra si ves que te va a atacar. Puedes volver a esa roca después.

EL SEÑOR OSCURO LICÁNTROPO

Avanza y rellénate la vida y las dos barras de magia. Salta hacia el frente.

JEFE: Cornell

Es la primera forma del Señor Oscuro Licántropo. Es rápido y ágil esquivando. Golpéale a base de combos constantemente esquivando sus ataques. Las dagas son de lo más efectivas, lánzaselas sin magia oscura. Usa la magia oscura sólo para hacerle más daño y cúrate con la magia luminosa. Es importante mantener la barra de concentración para obtener más orbes mágicas.

JEFE: El Señor Oscuro Licántropo

La clave vuelve a ser esquivar constantemente. Cuidado con sus em-



bestidas. Es importante mantener la concentración y atacarle con magia oscura. Cuando esté debilitado encenderá las piedras de alrededor. Ve rompiéndolas en sentido circular, una a una según proximidad, y esquivando sus ataques. ¡OJO! Al terminar, durante la secuencia tendrás que acertar hasta 6 círculos para seguir. Usa las Botas Ciclón para salir.

CAPÍTULO IV

FORTALEZA DE MONTAÑA

Llénate de magia y usa la carga de magia oscura para abrir la puerta. Avanza y ve a la derecha. Coge la runa de vida, vuelve a la izquierda y trepa por los salientes. Usa las Botas Ciclón para saltar el precipicio. Ve a la izquierda y pasa con el gancho. Otra vez usa las Botas Ciclón para saltar y trepa por la izquierda.

JEFE: El Ogro

Cuando salga quédate luchando a la derecha de la plataforma mientras la destruye. Salta a la derecha cuando rompa la barrera. Ataca su mano hasta que se vaya y cuélgate a la derecha. Ahora lanzará 3 tipos de golpes hacia el suelo, cuidado con el de las dos manos. Esquívalos hacia los lados y aprovecha para atacar. Cuando su puño brille engánchate con (R2) y acierta en el círculo. Repite el mismo proceso para quitarle el otro ojo. Una vez 'ciego' atacará más rápido. Esquiva hacia los lados

CONSEJO

SEÑOR OSCURO LICÁNTROPO

Los combos más efectivos son: 'combo direccional fuerte' y 'barrera de cadena' junto con aquellos poderes de magia oscura que hayas adquirido

BOTAS CICLÓN

Tras adquirilas úsalas presionando 2 veces el stick izquierdo en una dirección para esprintar y saltar a la entrada del otro lado. Escala para terminar el nivel.

OGRO: FINALIZA EN EL CENTRO

La última cogida tienes que hacerla en el centro de la zona donde estás para que se claven los picos triangulares que hay.

CAP V

CONSEJO

CRISTAL DE PODER

Usa un Cristal de Poder para acabar antes con la mayoría de enemigos cuando te veas rodeado.

y tras su gruñido engánchate de su cabeza cuando esta brille. Avanza hacia dentro, rompe la estatua con el guantelete. Tienes gema mágica y hadas arriba. Vuelve y tira por la izquierda. Gira otra vez a la izquierda y escala. Doma al Troll y abre la puerta metálica a golpes. Avanza y persigue al chupacabras volviendo hacia atrás, escalando por la izquierda y yendo de saliente en saliente hasta la plataforma donde está.

Baja, rellena la magia y vuelve donde estaba el chupacabras.

TORRE DE LA BRUJA

Sube por la derecha, coge la runa mágica y continúa hasta salir por el hueco. Primero baja por los salientes y coge la runa oscura de la cueva de abajo. Atraviesa la puerta con la carga oscura. Vuelve a salir fuera por el hueco y esta vez sube. Atraviesa la vidriera y mata a los Maestros de la Espada. Sube la escalera circular, tras los Maestros vuelve a subir con el enganche. Arriba (si vas a la izquierda tienes una fuente de vida). Ve al balcón de la derecha (tienes una gema de vida) y sube por los salientes hasta arriba del todo.

JEFE: Bruja de Cuervos Malphas

Para vencerla tienes que ser rápido. Lanzará 3 huevos seguidos de la boca. Presiona enseguida (R2) y gira el stick izquierdo rápidamente para devolvérselos. Deshazte de sus crías y repite el proceso hasta que quede aturdida con uno de sus huevos. Acércate a ella, presiona (R2) para subirte y en la secuencia pulsa velozmente el botón que te indiquen. Una vez esté aturdida en el suelo aproxímate nuevamente, engancha su cabeza con (R2) y vuelve a marcar rápido el botón que te aparezca para acabar con ella.

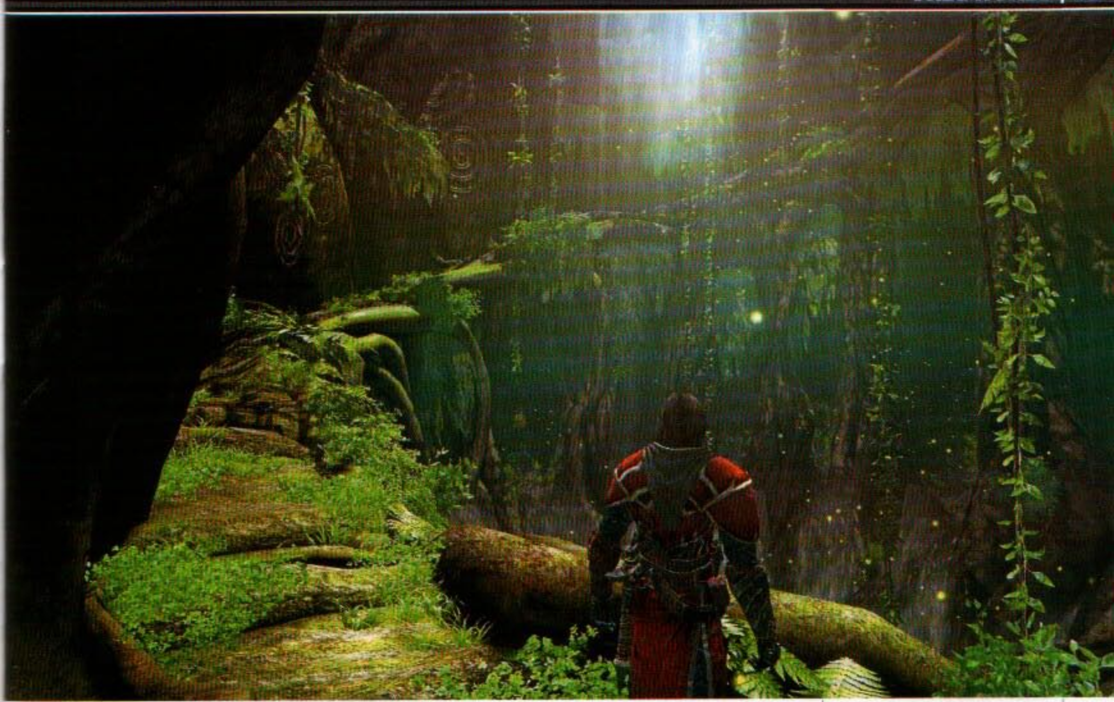
CONSEJO

Si retrocedes tus pasos al campamento goblin anterior puedes romper con la carga los muros y encontrar gemas de vida, de magia y fragmentos del Cristal

CAPÍTULO V

BOSQUE DE RUVAS

Avanza, rompe el muro de la derecha con la carga (tienes fragmento de Cristal y gema de vida). Sigue avanzando hasta el chupacabras. Síguele por los caminos centrales. Doma al Warthog y abre la puerta. Inmediatamente al frente, donde el caballero caído, tienes un saliente para subir. Trépalo y frente al chupacabras, antes de saltar, usa las hadas para distraerle (selecciónalas y presiona (●). Ve hacia él y recupera los poderes con (R2). Llénate de magia y vuelve a bajar. Ve por la izquierda hasta el fondo y baja, rompe el muro con la carga y avanza todo el camino.



ALDEA DE WYGOL

Avanza y, tras la secuencia, derrota a los 'ghouls' mientras bloqueas los tres huecos de salida con las estatuas. Usa (R2) y la ayuda de Zobek para ello. Cuando tapes los huecos rompe la puerta con la carga, entra en la iglesia y coge la estaca. Úsala para abrir la puerta de la izquierda a base de acertar en los círculos de forma seguida.

CATACUMBAS DE LA ABADÍA

Derrota a los vampiros mientras coges el palo grande del suelo para ponerlo en el torno. Gira el torno y pide ayuda a Zobek. Entra en la puerta abierta y mueve la estatua central con la magia oscura y un puñetazo del guantelete. Acaba con los vampiros restantes de Zobek y coge el palo del torno. Vuelve a la puerta rota y coloca el palo en el torno de la izquierda (mirando según entras). Abre la puerta, coge el palo del torno y entra. Colócalo en ese torno, gíralo y pide ayuda a Zobek. Salta a la plataforma móvil, coge la llave en el otro lado y, para volver, ve en dirección a la cámara, coge la gema de vida y salta. Coge el palo del torno y haz lo mismo para abrir la puerta de la derecha. Presiona muy rápido el botón que se indica y pide ayuda a Zobek. Coge la 2ª llave y ponla en la puerta. Arriba completa el **PUZZLE** que se te detalla en el margen de la derecha y abre la puerta para terminar el nivel.

RECUÉRDALO

En la 3ª estatua tienes que romper previamente un muro a la izquierda con la carga. A la derecha, antes de la puerta, tienes una gema oscura.

PUZZLE

Atraviesa el recinto central, con la manivela en medio, y ve a la pared de la derecha. Atraviesa con la carga el muro inmediato y coge el palo para la manivela anterior. Gírala un cuarto y pide ayuda a Zobek. Corre a la derecha y en dirección a la cámara hasta entrar al portal. Haz lo mismo para transportarte a todas las salas cerradas.

CAP V

ARMADURA ANIMADA

Golpéalas hasta que su escudo brille, usa R2 para quitárselo, sigue golpeándolas hasta aturdirlas. Usa nuevamente (R2) y acierta el círculo para finalizarlas

LIBRERÍA DE LA ABADÍA
Si destrozas todas las estanterías de alrededor puedes encontrar fragmentos del Cristal.

TORRE DE LA ABADÍA
Cuando entres en el primer pasillo, en la derecha, ve en dirección a la cámara para coger una gema de vida. Cuando escales tienes otra tras saltar con las Botas si vas a la izquierda.

GEMA OSCURA
Si bajas las escaleras y atraviesas el agua verde por los náyades tienes una gema oscura.

LIBRERÍA DE LA ABADÍA

Avanza todo el pasillo para coger una gema mágica. Vuelve, entra por la izquierda y derrota las Armaduras Animadas.

PUZZLE: Mueve la estatua con el guantelete y gírala hasta que el rayo de luz apunte a la puerta. Entra, ignora la 1ª estatua y métete en el pasillo de libros. Empuja esa estatua hasta que se quede bloqueada en la entrada. Retrocede y empuja la anterior estatua. Gírala hasta que el rayo apunte a la estatua bloqueada y rebote para abrir la puerta. En la siguiente luz que emana, gira la 1ª estatua para que dirija el rayo a la 2ª estatua. Mueve la 2ª todo el carril y gírala para que apunte el rayo hacia el fondo, a través de toda la sala. Cruza el puente central y empuja la 3ª estatua hasta el final de su carril. Destroza el muro rompible con la carga y gira la estatua de dentro hasta que rebote el rayo del otro lado y abra la puerta.

TORRE DE LA ABADÍA

Avanza fácil hasta el precipicio y usa el enganche para bajar por la rampa que brilla. Sube escalando (tienes que ser rápido porque se destruye). Arriba usa las Botas Ciclón para saltar al siguiente saliente. Ve a la derecha y sigue subiendo rápido. Al llegar a la ventana grande tapada de maderas salta para romperla y entrar.

ATAQUE DE LOS VAMPIROS

Rellénate de magia y cuélgate. Deshazte de los vampiros sin ayuda de magia ni de viales de agua todavía.

JEFE: Teniente Brauner

Potencia tus ataques con magia oscura. Usa con él todas las dagas y viales de agua bendita. Golpea y esquiva a base combos. Cuando diga "atrapa esto si puedes" presiona rápido (R2) para coger su cuchilla y devolvérsela. Una vez aturdido acércate, cógele con (R2) y completa la secuencia. Repite lo mismo una segunda vez para acabar con él.

ALCANTARILLA

Entra, acciona los dos interruptores y pasa corriendo con las Botas para avanzar antes de que vuelva el chorro. Activa la rueda, tras los esqueletos vuelve a hacerlo. Baja a la siguiente sala y salta con las Botas hacia el fondo. Acciona el botón con el guantelete y corre usando las Botas cuando bajen los pinchos. Al cerrase la puerta gírate y usa una daga oscura para volver a accionar el interruptor. Pasa y sube.

CAP VI

CAPÍTULO VI

PATIO PRINCIPAL

Sube, engánchate al saliente y cae al otro lado. Activa el mecanismo brillante, deshazte de las Armaduras Animadas y vuelve a activarlo. Tienes que ser rápido para saltar al hueco. Llénate de magia y elimina a los esqueletos. Doma al huargo y sube por la columna brillante (si cruzas el palo hacia la izquierda tienes Cristal de Poder, fuente de vida y pergamino). Desciende por el hueco, abre la puerta con el mecanismo, llénate de magia y sube.

JARDINES DEL CASTILLO

Coge las gemas que se indican al margen. Empuja hasta el final el pilar grande que hay en los pasillos de la derecha. Escala por él hacia el otro lado. Doma a la araña de la derecha del todo y tiende una telaraña en el puente roto anterior más cercano. **PUZZLE:** Selecciona la estatua de la derecha y gírala dos veces a la derecha. Coge la llave vampírica y rompe con la araña la puerta brillante de los pasillos de más adelante y a la derecha.

Abre la puerta, salta con las Botas y pasa la valla escalando los salientes brillantes del muro. Pon la llave en la puerta gigante.

SALÓN DEL CASTILLO

Abre las cortinas de la izquierda hasta que salga un haz de luz, mueve la estatua a la izquierda para que el haz rebote hacia la puerta y acciona rápido el mecanismo. Sé veloz también mientras abres la puerta siguiente de la derecha. Mueve la segunda estatua todo el carril hacia atrás hasta que rebote el anterior rayo en ella y gírala hacia donde estaba para abrir la puerta del fondo. **PUZZLE:** marca con magia oscura las dos primeras insignias y las tres del fondo así - oscura - luminosa - luminosa - en orden de izquierda a derecha. Vuelve a la puerta que se te abre atrás.

Puedes jugar al ajedrez vampírico para ganar experiencia u omitirlo. Tras acabar, coge la gema del caballero caído y entra por la izquierda.

REFECTORIO

Baja, deshazte de los 'ghouls' y ve a la izquierda de la hoguera. Coge la comida, ponla en la bandeja que brilla y haz sonar la campana. Aprovecha para engancharte por la derecha por donde han salido. Avanza el pasadizo, coge la gema oscura y continúa hasta bajar.

CONSEJO

USA LAS HADAS

Usa hadas contra los esqueletos para distraerlos. Los matarás más fácilmente

GEMA MÁGICA

Ve a la izquierda del todo en el laberinto inicial. Rompe el muro con la carga.

GEMA DE VIDA

En el mismo pasillo del puente roto, ve hacia delante y sierra la estatua que brilla.

GEMA OSCURA

La obtienes si retrocedes al primer puente roto que encuentras y tiendes una tela de araña.

CONSEJO

USA LOS VIALES

Puedes matar más rápido a los vampiros que te atosigan mientras avanzas lanzando viales de agua bendita. Son especialmente efectivos contra ellos.

AJEDREZ VAMPÍRICO

Sigue las instrucciones que se detallan. Básicamente consiste en tener suerte con la ruleta cuando te queden pocas unidades.

CAP VII

CONCENTRACIÓN
Mantener la barra de concentración llena para obtener orbes de magia es muy importante siempre que te enfrentes a jefes de corte tradicional.

GEMA OSCURA
Tras las vigas, ves inmediatamente por la derecha de repisa en repisa hasta el caballero caído que viste antes.

GEMA MÁGICA
Nada más entrar en la segunda sala del puzzle ve inmediatamente a la izquierda. Justo atrás de la batería eléctrica.

ESQUEMA DE LA ÚLTIMA SALA



JEFE: Carnicero maligno

Sus ataques son simples y relativamente fáciles de esquivar. Atento para apartarte cuando beba para escupirte fuego. Emplea los mejores combos que tengas para debilitarle, usa magia oscura para potenciarlos y cúrate con magia luminosa cuando estés dañado. Ojo cuando coja los muslos de las paredes. Atácale enseguida para que él no se cure. Cuando se eche la cacerola en la cabeza se volverá más rápido y peligroso. Salta delante suya y golpéala en el aire. Tras aturdirle usa (R2) y termina la secuencia.

Pon la llave en la puerta de la izquierda y vuelve al principio. Rellena la magia y abre la puerta metida a la izquierda usando la llave. Elimina a todos como puedas (ayúdate de viales, hadas y dagas). **PUZZLE**: Marca las insignias con los tipos de magia en el siguiente orden de izquierda a derecha: luminosa - luminosa - oscura - oscura - luminosa - oscura. Luego entra por la puerta grande para terminar.

CAPÍTULO VII

BALCÓN EXTERIOR

Avanza por los vigas y cae por la derecha. Sube la repisa hasta el tejado y baja por la izquierda, engánchate a la columna central y entra por la ventana izquierda. Elimina los esqueletos y coge la llave. Vuelve al balcón y ponla en la puerta. Pasa y coge la gema oscura siguiendo el camino hacia la cámara. **PUZZLE:** tira la bola por la izquierda, luego 5 veces en el centro y una última en la derecha. Entra en la puerta.

LABERINTO ELÉCTRICO

Todo el nivel es un PUZZLE: usa el guantelete hacia el suelo para activar el primer botón. Activa los dos siguientes de la sala en orden de cercanía. Golpea el siguiente botón, empuja la batería todo su carril hasta ponerlo en la base brillante (antes necesitas volver a activar el botón anterior). Marca el siguiente botón de la pared y vuelve a golpear el primer botón de la sala. Colócate en frente de la fuente de magia y lanza una daga oscura al botón del fondo. Atraviesa el rayo desactivado y repite la operación. En la siguiente sala ve a la izquierda del todo y rompe el muro con la carga. Dirígete al espacio que has abierto y coge la lente roja.

JEFE: Engendro de Frankenstein (I)

Primero golpéale a base de combos mientras esquivas sus rayos. Tras la siguiente escena, tienes que hacer que esta araña robótica se pon-



ga bajo el rayo rojo para seguidamente pulsar el botón que tienes al lado rápidamente para dañarle. Realiza esta operación dos veces más para acabar con él.

Continua el PUZZLE: Pulsa el botón accionado por la rata, gira la palanca de la sala 90° en sentido contrario a las agujas del reloj y acciona el botón ahora disponible. Coloca la palanca en su estado inicial y presiona el siguiente botón. Ahora gira la palanca hacia el lado opuesto 180°. Avanza a la puerta y súbete en la plataforma móvil. Al finalizar su recorrido salta y presiona el último botón. Entra en la puerta abierta.

OBSERVATORIO CROMÁTICO

Rellena la magia y activa la palanca. Mueve la lente roja y entra por la puerta que el rayo abre. Sitúate en la baldosa más próxima y más pegada a la derecha. Usa la carga oscura de esquina a esquina hasta completar el cuadro. Coge la lente verde de donde has abierto, regresa a la sala central, colócala y entra en la sala amarilla. Repite lo realizado en la sala roja. Ahora coloca la lente azul. Activa las lentes azul y roja para abrir la puerta rosa y prepárate para luchar. Es muy recomendable hacerse con un Cristal de Poder antes de entrar.

JEFE: Juguetes mortíferos

Te enfrentas a un total de diez de estos trapos manejados por la hija de 'El Señor Oscuro Vampiro' en tandas de tres. Usa el Cristal de Poder

GEMA OSCURA
Deja sólo la lente verde, haz el puzzle y obtén la llave blanca. Junta todas las lentes para entrar en la puerta blanca. Escala y pon la llave blanca.

GEMA MÁGICA
Junta las llaves de color azul y verde. Tras matar e la Armadura Animada cógela del caballero caído.

OJO: LENTE AZUL
No actives la lente azul sola. Es una trampa. Solo conseguirás despertar una Armadura Animada.

CAP VIII

GEMA OSCURA
Nada más terminar de escalar al principio métete en la izquierda. Está escondida.

GEMA MÁGICA
Frente a la puerta final donde colocas la llave, gira a la izquierda y cógela del caballero caído.

si posees uno. Lo más efectivo es aturdirles y acabar con combos. Con cogida final rellenarás un poco de magia oscura.

CAPÍTULO VIII

MURALLA EXTERIOR

Cuélgate por el balcón y avanza escalando. Una vez arriba rellénate de magia. **PUZZLE:** Pared de la izquierda (en orden de atrás hacia delante): luminosa - luminosa - oscura. Pared de la derecha: luminosa - oscura - oscura. En la siguiente plataforma gira la palanca hasta el final, suelta y, mientras gira a su posición inicial, atraviesa rápido el hueco para caer a las escaleras de la derecha. Baja y recoge la llave del caballero caído. Vuelve, avanza subiendo la gran rampa y coloca la llave recogida.

TORRE DEL MECANISMO

Salta por las plataformas y sube a la manivela. Agárrala y espera a que se cierre la plataforma. Súbela y haz equilibrio por ella. Engánchate, balancéate dos veces para un mayor impulso y sube cuando el rayo no esté. Sigue de 'plataformeo' y sube evitando los rayos. Gira la palanca y llegarás al destino.

JEFE: Engendro de Frankenstein (II)
Debilítale a base de combos y magia oscura. Evita sus descargas eléc-



tricas saltando y esquivando. Intenta no fallar porque se curará. Cuando esté aturdido engánchale y completa la secuencia que te aparece. Sigue girando la palanca hasta el final para acabar el nivel.

PASILLO SUPERIOR

JEFE: Comandante Olrox

Fácil pero largo. Esquiva constantemente y atento al lanzamiento de cuchillas. Ojo también cuando se teletransporte cerca tuya para evadirle. Sigue golpeándole hasta que empiece a curarse, atácale rápido y deshazte de su comida. Prosigue el mismo método hasta la secuencia final. **PUZZLE:** Trata de llevar la sangre de un hueco a otro lo más rápido posible. Tienes que pasar por todos los orificios. En el segundo prosigue por el camino que tiene más giros aunque parezca más largo.

EL SEÑOR OSCURO VAMPIRO

JEFE: El Señor Oscuro Vampiro

Rellénate de magia y vida y coge la gema de magia según subes. En su primera forma, esquiva los rayos constantemente e intenta que dé con ellos a los enemigos. Ten cuidado porque sus descargas son largas y difíciles de evitar. Prosigue el método tradicional a base de combos, potenciar tus ataques con magia oscura y mantener la concentración. ¡Ojo! la secuencia final será larga: estate muy atento para actuar y completar la secuencia cuando aparezcan los círculos.

CAPÍTULO IX

BOSQUE DE HUESOS

Gira primero a la izquierda y coge la gema oscura. Ve al fondo y recarga la magia y la vida. Salta a los salientes con ayuda de las Hombreras de Serafín adquiridas y escala. Usa las Botas Ciclón y las Hombreras para pasar al siguiente precipicio. Derrota a los Cavadores descabezados. Ve por el camino de la izquierda y salta los precipicios al estilo anterior más la ayuda del gancho. Tras ver al chupacabras, sube por la derecha, doma al Troll y rompe las dos piedras grandes que hay. Recupera tus poderes y regresa. Salva los siguientes precipicios y continua escalando de saliente en saliente hasta completar el nivel.

BREZAL DE LOS MALES

Avanza por la izquierda y mueve la primera rueda que brilla. Después mueve la segunda. Derrota al espantapájaros y continua hasta el final

CAP IX

OLROX

CONCENTRACIÓN

No solo tú debes estar concentrado. Es muy importante que mantengas la barra de concetración llena para recargar orbes.

CAVADOR DESCABEZADO

Usa un Cristal de Poder siempre que puedas. Si no, espera a que brille el suelo de color rojo para esquivarlos y atacar. Cuando veas que están aturdidos usa (R2) para rematarlos.

GEMA DE VIDA

Nada más ver al chupacabras salta al borde de la derecha y sube.

GEMA OSCURA

Tras la secuencia inicial, retrocede en dirección a la cámara hasta cogerla del caballero caído.

CAP IX

ESPANTAPÁJAROS

Son bastante ágiles y rápidos. Ojo para esquivar su carga en carrera y cuando echen a rodar. Evade sus ataques y acribíllales a combos en cuanto tengas la ocasión. Engánchale cuando estén aturdidos.

RECOGE LAS GEMAS

La zona de los cuervos está plagada de caballeros caídos. Unos te darán pergaminos pero tienes hasta 4 gemas distintas y fáciles de encontrar alrededor.

ESQUEMA DE LA CAJA DE MÚSICA



por la izquierda. Sierra las maderas que brillan y sube para mover la siguiente rueda (coge la gema mágica de al lado). Retrocede y dirígete hacia la derecha de la zona hasta encontrar la siguiente rueda brillante. Muévela para dirigir a los cuervos hasta el siguiente espantapájaros (desplaza a los anteriores cuervos de sitio si interrumpen el camino). Derrotado este, regresa donde la rueda que inició este segundo camino de cuervos y mueve la rueda brillante de al lado. Cuando juntes las dos bandadas de cuervos frente al último espantapájaros entra en la cabaña de atrás a la izquierda para que aparezca la 3ª bandada. Agita esa rueda brillante y luego ve a la rueda de la izquierda frente al espantapájaros. Tras coger la 3ª llave regresa al 'ascensor' y móntate para terminar el nivel.

CAJA DE MÚSICA

Todo el nivel es un PUZZLE: Coge el cilindro verde, colócalo y actívalo. Mientras suena recorre el pasillo de la izquierda de color verde y coge el cilindro rojo. Sitúate en la plataforma brillante para volver al inicio. Coloca la roja y sitúala en primera posición. Actívala y avanza por el pasillo rojo de la derecha saltando. Seguidamente ve a la izquierda y atraviesa el pasillo verde mientras su color esté activo. Coge el cilindro magenta y colócalo en segunda posición. Vuelve a pasar el pasillo rojo anterior y ve esta vez a la derecha para atravesar el pasillo magenta cuando esté activo. Coge el cilindro amarillo y vuelve para colocarlo en

2ª posición. Avanza esta vez por el pasillo rojo de la izquierda y ve por el pasillo amarillo de la izquierda mientras esté activado, atraviesa las llamas y coge el cilindro azul. Regresa colócalo en 2ª posición, y el magenta en 3ª. Avanza por el pasillo rojo de la izquierda y ahora atraviesa los rayos del pasillo azul. Seguidamente atraviesa el magenta y por último el verde de la derecha para obtener la codiciada Rosa Azul.

CAPÍTULO X

CEMENTERIO DE TITANES

Salta a la plataforma de en frente y escala por las repisas hasta arriba del todo. Avanza, baja por el otro lado y atraviesa el pantano saltando de superficie en superficie. Una vez cogida regresa a la isla central y salta esta vez a la derecha hacia la plataforma con forma de un brazo. Deshazte del Ataúd reptante, coge la runa, colócala y avanza por el brazo recién movido. Salta a la isla del centro y después a la derecha. Atraviesa la cueva y coge la runa. Vuelve y ve al fondo detrás del titán, coloca la runa y salta por el brazo. que se ha movido. Coge allí la 2ª runa y vuelve para colocarla. Escala por el titán y avanza por el brazo.

ENTRADA AL CEMENTERIO

JEFE: Guerrero de Plata

Lucha sencilla pero intensa. Empieza a base de combos de forma normal hasta que te devuelva la magia luminosa. Entonces sigue golpeando de forma normal, y cúrate con la magia luminosa sólo cuando él no la tenga activada. Cuando te devuelva la magia oscura la clave está en golpearle utilizando siempre la magia opuesta que el enemigo tenga activada. Prosigue así hasta la secuencia final, en la que debes ser muy rápido para acertar en el círculo cuando te lance la cuchilla.

CEMENTERIO ARDIENTE

Salta por el precipicio con la ayuda de las Botas y las Hombreras. Continúa de saliente en saliente hasta enfrentarte a los primeros zombis. Déjate caer por la izquierda y ve por las repisas rápido antes de que se rompan. Rellénate la vida y vuelve a saltar el enorme precipicio utilizando las Botas y las Hombreras en el momento justo. **PUZZLE:** Coge el Cristal de Poder del montón de la derecha. Colócalo en la ranura brillante cercana para activar el rail. Mueve la 1ª columna (la del carril activado) hacia delante del todo. Gírala para que el rayo apunte a la jaula central. Ahora muévela todo su carril hacia abajo y sitúa la 2ª columna

ANTES DE TERMINAR

En la intersección del final en lugar de ir a la derecha, gira a la izquierda. Cuando la canción amarilla se encienda, ve a través de las llamas para coger una gema de vida.

GEMA MÁGICA

Tras derrotar a los primero enemigos salta y sube por la izquierda. Déjate caer y cógela del caballero caído.

GEMA OSCURA

En la parte frontal del titán de las 2 runas en la espalda tienes un caballero caído.

GEMA MÁGICA

En la última plataforma donde coges la 2ª runa, ve a la parte posterior derecha al caballero caído.

GUERRERO DE PLATA

Esquivar sus ataques y lanzamientos es sencillo. Atento cuando arme el brazo y se active la cámara lenta.

GEMA MÁGICA

Tras matar a los primeros zombis avanza por la derecha hasta el final. Cae y escala por el fondo.

CAP XI

CONSEJO

RECORRE LA ZONA
En la zona del puzzle de la jaula tienes dos gemas de vida. Una de ellas está escondida hacia abajo en dirección a la cámara.

(la de abajo) todo el carril a la derecha. Rebota el rayo entre las dos y hacia la jaula central. Mueve la 2ª columna todo el carril a la izquierda, coge el Cristal, vete a la 3ª columna (la de la izquierda) y colócalo allí. Muévela hacia abajo y dirige el rayo a la 2ª columna. Finalmente rebótalo a la jaula central para recuperar tus poderes del chupacabras. Dirígete hacia la puerta del fondo y golpea con el Guantelete los escudos brillantes rápidamente uno tras otro para abrir la puerta.

HORNO CREMATORIO

Avanza y derrota a los cadáveres y ataúdes reptantes. Rellénate de magia y vida.

JEFE: Enterrador

Esquiva sus golpes con la pala. Atento a saltar la onda expansiva cuando suba los brazos. Prosigue a base de combos, magia oscura y luminosa. Mantén la concentración todo lo que puedas y deshazte de los cadáveres reptantes. Una vez le tengas aturdido ve al interruptor de la derecha y acciónalo. Seguidamente agárrale a él y completa la secuencia. Ojo, pues tendrás que acertar un círculo bastante rápido.

CAPÍTULO XI

ABISMO DEL NIGROMANTE

Nada más empezar, en la superficie frente al mecanismo, dirígete a la izquierda y desciende para obtener una gema oscura. Ahora acciona dicho mecanismo mirando hacia él y presionando (R2). **PUZZLE:** Selecciona la 'M' que termina con forma de pez en la izquierda. El símbolo que parece un 24 en el centro y el signo del eclipse total en la derecha. Ahora cruza a la siguiente plataforma por el camino que te aparecerá según avances por la derecha. **PUZZLE 2:** Acciona las baldosas con un golpe del Guantelete hacia el suelo. Tienes que dirigir la línea comenzando desde abajo para que recorra la ruta marcada. Cada baldosa marca una dirección de la siguiente manera: - **Interior**: abajo - **2ª línea**: izquierda - **3ª línea**: derecha - **Exterior**: arriba. Una vez marcado el recorrido golpea la runa central para pasar. Teletranspórtate y acaba con los segadores (en dirección a la cámara tienes gema de vida). Ahora teletranspórtate y haz un doble salto para subir a la repisa siguiente. Acciona el otro portal y salta de plataforma en plataforma.

JEFE: Nigromante (I)

Este primer enfrentamiento es sencillo. Su principal peligro es la invocación masiva de zombis. Atácale mientras puedas y usa viales de

PRIMER PUZZLE
Estos son los símbolos que debes accionar.



SEGUNDO PUZLE
Marca las baldosas de forma que indiquen esta dirección.



agua bendita cuando convoque a los 'comesesos'. Al dejarle con un 15% aproximadamente de vida le aturdirás, completa la secuencia para continuar. Ahora tienes que atravesar las dos puertas (da igual el orden). Dentro tendrás que saltar plataformas y escalar paredes hasta golpear cadáveres brillantes al final de cada instancia que te abrirán un tercer portal en el centro. Atraviésalo cuando puedas acceder.

JEFE: Nigromante (II)

En esta ocasión será mas difícil pues atacará más rápido y ahora invoca también segadores. Puedes acabar con él pronto con la ayuda de la magia oscura y tus mejores combos. Deshazte de lo que convoque con la ayuda de los viales de agua bendita. Finalízale completando una secuencia como la anterior. Tras terminar con él, atraviesa el portal y tendrás que escalar durante un buen rato para terminar.

DRACOLICH

JEFE: Titán Dracolich

Esquiva su ataque de llamarada y su zarpa cuando vuele sobre tí. Engánchate al hueso brillante cerca de la cola tras pasar. Sube y muévete a la derecha hasta que puedas bajar al hueso exterior y colgarte. Ahora ve a la izquierda con cuidado y engánchate al hueso brillante de abajo. Sube por el otro lado y ve a la izquierda hasta poder bajar a ese hueso exterior. Avanza todo a la derecha hasta que te puedas colgar del siguiente hueso brillante. Repite el proceso hasta llegar a la runa

SIMILAR A LOS TITANES

El Dracolich es bastante parecido a los titanes que ya derrotaste. Destroza cada una de sus runas y evita que te tire o tendrás que volver a empezar.





para destruirla. Sigue avanzando por el otro lado hasta la 2ª runa, de la misma forma y repite la operación. Ahora escala y rompe la 3ª runa. Completa la secuencia y destruye la 4ª runa tras engancharte por abajo y subir al otro costado. Una vez en el suelo, aproxímate al Dracolich y engánchate a su mandívula. Entra en la boca y golpea la última runa todo lo que puedas hasta que te tire. Vuelve a entrar en su boca repitiendo la operación y sigue dándole hasta acabar con él.

CAPÍTULO XII

LA BATALLA FINAL

JEFE: Satán

La lucha se asemeja bastante a la del Guerrero de Plata. Para golpearle debes activar la magia opuesta a la que encienda él en su bastón. Salta cuando arremeta con un golpe contra el suelo y esquiva, como de costumbre, sus ataques al cuerpo. Cuando quede aturdido aparecerán cinco círculos a su alrededor. Activa la magia adecuada en cada uno para poder atravesarlos. Tras alcanzarle, agárrale y completa la secuencia de botones cuando aparezcan. Esta parte final es similar a la anterior, pero ahora caen bolas ardientes desde el cielo. Repite el mismo método para debilitarle y aturdirle. Ahora los círculos de magia del suelo se moverán. Trata de encontrar un camino hacia él mientras activas la magia adecuada hasta cogerle. Completa la secuencia final. ¡Enhorabuena!

CONSEJO

No te preocupes si no consigues esquivarle. Al usar magia opuesta te curarás constantemente. Cuidado a no entrar en los círculos del final con la magia equivocada o saldrás despedido hacia atrás y sufrirás severos daños.





VÁLIDA PARA PS3, PC Y XBOX 360

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER

REGATES Y TÉCNICAS ESPECIALES

LAS MEJORES TÁCTICAS

LOS CONSEJOS DE LOS CAMPEONES DE PES



KONAMI















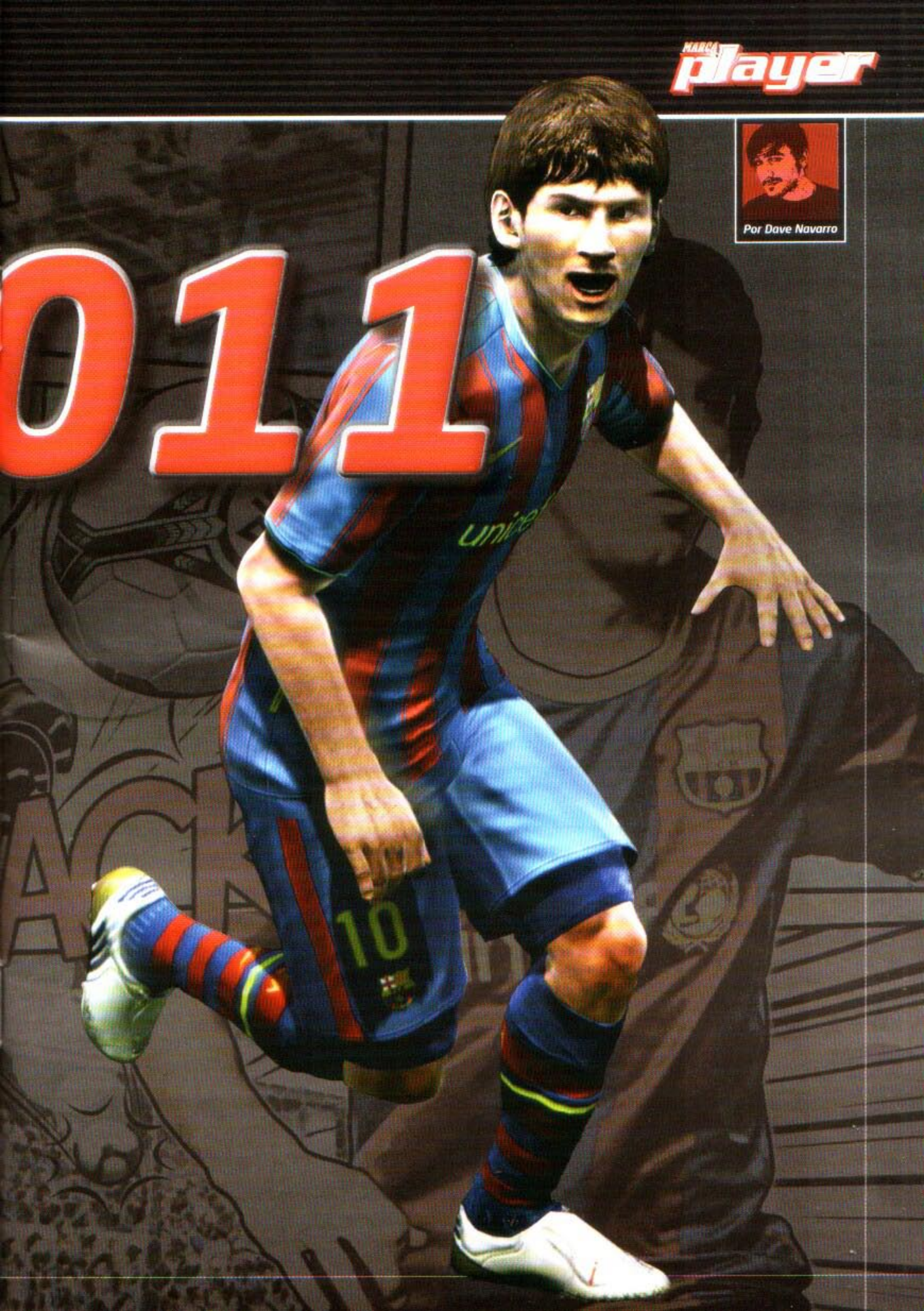


CONTENIDOS

PES 20

VIVE TODA LA EMOCIÓN DEL MEJOR FÚTBOL CON LA NUEVA ENTREGA DE PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Dicen que este año ***Pro Evolution Soccer*** no es el mejor juego de fútbol del mercado pero lo cierto es que el título de Konami tiene una comunidad de fans inmensa que espera año tras año las novedades de "su" saga. En realidad, da igual lo que digan, la gente seguirá comprando el título al que lleva jugando con sus amigos toda la vida. Este año ***PES*** se reinventa con un sistema de pases más libre que tendremos que aprender a controlar, ya que por primera vez en la saga el juego en equipo, las paredes y los pases al hueco, serán las claves más importantes para conseguir la victoria. En esta guía vamos a detallar los nuevos movimientos incluidos en ***PES 2011*** o aquellos que han sufrido alguna modificación con respecto a la versión del año anterior. Aprenderás a controlar las acciones específicas de porteros y las mejores maneras de sacar de banda, de centrar los córners y de tirar las faltas y penaltis. También ofrecemos consejos y tácticas para triunfar en todos los modos de juego y en los partidos que disputemos a través de internet. Como guinda, uno de nuestros campeones de ***PES***, José Manuel Pérez López, nos contará lo que hace falta para convertirse en un jugador profesional de ***PES***.


MARCA player
Por Dave Navarro
011
unicef
10

INTRODUCCIÓN

PES 2011

Mejor IA

Se nota que han trabajado la IA de los porteros y además ahora el jugador puede tener más control sobre sus guardametas. Sin embargo los tiros desde dentro del área siguen siendo ineludibles.

Bienvenido a PES 2011

Este año, ***PES 2011*** incluye los siguientes modos de juego: Amistoso, UEFA Champions League, Copa Santander Libertadores, Liga/Copa, Ser una Leyenda, Liga Máster y En línea.

Los cinco primeros modos que hemos mencionado consisten en más o menos lo mismo, configurar tácticamente nuestro equipo para jugar partidos, ya sean amistosos o en copas y ligas.

En la Liga Máster y Ser una Leyenda las reglas del juego cambian un poco pero no os preocupéis, os detallaremos en qué consiste cada modo y os daremos buenos consejos para triunfar en ellos. En Línea, como podréis imaginaros, es el modo en el que entraremos para disputar partidos online con cualquier persona del mundo o con nuestros amigos, si están conectados.

Konami ha incluido la Copa Libertadores en ***PES 2011***, con equipos totalmente fieles a los 40 clubes que compiten en esta competición. La nueva edición del juego también se ha completado con una gran cantidad de clubes europeos que refuerzan los modos UEFA Champions League y UEFA Europa League. Las novedades en la liga italiana son las plantillas y licencias del Lecce, el Cesena, y el recién ascendido Brescia, mientras que la liga española se ve reforzada con Zaragoza, Sporting de Gijón, Almería y Getafe. Del mismo modo en la liga inglesa ahora aparece el Tottenham Hotspur y el Manchester United. En la alemana están el Bayern Munich y el Werder Bremen.

Liga Máster

Este modo, ya clásico en la serie, viene cargado de novedades ya que este año permite que juguemos contra otros entrenadores a través de internet. La gracia de este modo es que además de jugar los partidos podemos ejercer las funciones de entrenador de un equipo que primero tenemos que seleccionar. Además podemos modificar nuestro equipo favorito fichando nuevas estrellas con jugadores reales o generados por el sistema. Es una especie de mezcla entre el ***PES*** de toda la vida y el mítico PC Fútbol.

Lo más importante para lograr el éxito en este modo es no quedarse sin dinero, ya que si no puedes pagar a la plantilla y el equipo técnico, perderás y tendrás que volver a empezar desde el principio. Ficha con



sabiduría y piensa muy bien en lo que gastas el dinero del club. Por eso es crucial que antes de fichar te fijes no solo en lo que cuesta el jugador sino también en el salario que pide por jugar en tu equipo. Los sponsores son importantes y cumplir los objetivos que nos proponen (cosas como ganar cierto número de partidos en casa o varias victorias consecutivas) te hará ganar más dinero y, a la larga, conseguir mejores patrocinadores. ¿Algunos jugadores buenos y baratos? Kmou, Shimizu Palmieri, Rane, Idoorisou... Jugando online también puedes competir y comprar jugadores y mientras más se compre un jugador, más caro se revalorizará. Algunos jugadores tienen una evolución más larga de lo normal como Coentrao, Pato, Capelli, Giovinico, Dodo o Sergio Busquets, lo que significa que a la larga pueden convertirse en auténticos cracks y venderlos por mucho más dinero del que pagamos por ellos en un principio.

Ser una Leyenda

En este modo podemos crear un jugador de fútbol (o a nosotros mismos si así lo deseamos) y ponernos a jugar en un equipo famoso. Solo controlamos a nuestro jugador y empezaremos por los equipos más humildes. Si conseguimos cumplir los objetivos y marcar goles, acaba-

PES 2011

MUY ANIMADO
PES 2011 también cuenta con más de 1000 nuevas animaciones. Es el más completo hasta la fecha.

remos siendo fichados por equipos más grandes. Pero antes es necesario encontrar un buen mánager y entrenar mucho.

BÁSICOS

Recuerda que siempre puedes consultar la lista de movimientos en las opciones del juego. Nosotros vamos a intentar contarte las novedades y las cosas que no aparen en dicha lista. Este año encontrarás muchos cambios jugables. Los más notorios son los renovados menús, mucho más elegantes y fáciles de entender, que facilitan considerablemente la navegación. Se han añadido muchas más animaciones para mejorar la respuesta de los jugadores en el campo, regates con el 'stick' (antes se hacían pulsando repetidamente varios botones). Más importante es el cambio en el sistema de pases. Lo detallamos: Ahora no basta con pulsar el botón de pase para enviar el balón a otro jugador de nuestro equipo. También tenemos que elegir la dirección del pase y la intensidad. Este hecho hace más sofisticado el juego e incluso los más expertos tendrás que "reaprender" a jugar a *PES*. Puede que al principio resulte algo confuso e incluso frustrante, pero lo cierto es que con el tiempo te irás dando cuenta de que el sistema funciona realmente bien y además permite una libertad sin precedentes en la saga. *PES 2011* también incluye más opciones tácticas y técnicas y una redistribución de las barras de resistencia y potencia, que consiguen que no tengamos que volver a mirar a las esquinas para comprobar estos valores. Este año también es importante conocer bien a los equipos y jugar mucho con ellos para saber que jugadores sirven para tirar faltas, quienes son los más rápidos y quienes los más agresivos. Los clubes más fuertes son el Manchester, el Real Madrid, el Barcelona, el Milán... También la selección de Brasil y, por supuesto, la selección española.

Sin ir más lejos os dejamos con los controles básicos para que vayáis tomando contacto con el juego.

X: Pase
Triángulo: Pase al hueco
Círculo: Centro
L1+ triangulo: Pase alto en profundidad
L1+ círculo: Pase cruzado alto
L1+ cuadrado: Vaselina

Hay tres tipos básicos de disparos a puerta:
Con el cuadrado (X en Xbox 360) más el 'stick' direccional podemos



elegir la potencia (dejando pulsado) y la dirección de nuestro disparo.
Presionar R1 + cuadrado sirve par efectuar un lanzamiento fuerte y con una trayectoria recta.
Presionando R2 + cuadrado obtendremos un disparo menos potente pero con mucho efecto.

Tipos de lanzadores de faltas

Tipo A: Es el tipo de lanzador más normal y no suelen lanzar faltas de ningún tipo. Su posición ante el balón y sus movimientos son los normales en cualquier jugador. No lo uses.
Tipo B: Es más ágil y tiene más destreza en los regates pero no lanza bien las faltas.
Tipo C: Son ideales para las faltas lejanas. Se colocan a mayor distancia del balón, para coger carrerilla tras la cual chutan con toda su fuerza.
Tipo D: Suelen lanzar faltas rápidas que el portero tardar en ver. Esta clase de jugador apunta a la escuadra.
Tipo E: Es la novedad de esta nueva edición del Pro Evolution Soccer. Son los mejores para lanzar las faltas.

Faltas por encima de la barrera

Se suele emplear este tipo de lanzamientos en las faltas que están próximas al área. Una vez escogido el lanzador (vale cualquiera excep-

ESTUDIO ESTADIO

Una de los mejores añadidos de ***PES 2011*** es la opción para editar el aspecto de tu estadio de fútbol. Puedes crear uno arquitectónicamente bonito o hacer locuras... ¡Incluso puedes cambiar el color del cielo y poner imágenes en él!

FALTAS

Teatro

Si pulsas los dos 'sticks' a la vez (calcándolos hacia dentro) el jugador se tirará al suelo como si se cayese o le hubiesen hecho falta.... ¿Te vez sea capaz de engañar al árbitro y conseguir que pite un penalti a tu favor?

to los del tipo C). Lo ideal es lanzar la falta al poste más alejado del portero para que tarde más en llegar a la pelota. Este tipo de disparos deben ser más suaves de lo normal. Lo mejor es apretar en el 'pad' de dirección la flecha de ABAJO durante buena parte del lanzamiento, para que el balón no se eleve en exceso. Con el cuadrado medimos la intensidad del disparo: lo ideal es dejar la barra medio llena; unas veces hará falta un poco más y otras un poco menos, dependiendo de la distancia a la portería.

Cuando el jugador le de una patada al balón será cuando podremos aplicarle efecto al disparo. También podemos presionar triángulo (Y en Xbox 360) o X para darle aún más efecto. Evidentemente a mayor efecto menos fuerza.

Faltas fuertes por encima de la barrera

Son las que salen con disparos precisos a los que no llegan los porteros. Se suele emplear este tipo de lanzamientos en las faltas que están fuera del área. Para efectuar este tipo de disparos, fuertes y colocados, debemos apretar ARRIBA en el 'pad' de dirección durante buena parte del lanzamiento, para que el balón salga con más fuerza pero sin coger demasiada altura. También puedes darle efecto.

Faltas fuertes desde lejos

Se suele emplear este tipo de lanzamientos en las faltas que están



FALTAS

lejos del área, aunque también se puede dar el caso de jugadores que usen estas faltas para estampar el balón contra la barrera y aprovechar el rechace. Podemos pulsar la ARRIBA en el 'pad' direccional durante el lanzamiento para darle aún más potencia o bien pulsar ABAJO si lo que queremos es que el balón descienda a mitad del lanzamiento. Si le das efecto añades peligro y puedes marcar un gol precioso.

Faltas por debajo de la barrera

Se trata de sorprender con un disparo raso que se colará por debajo de la defensa cuando salte. Hay que ajustar el disparo al palo más cercano. Para este tipo de faltas suele poder emplearse cualquier tipo de jugador, aunque los de Tipo C y los de Tipo E suelen tener menor porcentaje de aciertos. Esta técnica debe de usarse sólo en faltas cercanas al área (si está pegada a la línea de área mejor) y hay que apuntar a los jugadores de la barrera más pegados al palo corto.

A la hora de lanzar, apretaremos el botón de ARRIBA en el 'pad' direccional y dispararemos dándole solo un toque corto al botón de chutar.

Faltas al palo del portero

Siempre que disparamos, el portero suele esperar un lanzamiento al palo contrario que defiende por lo que se moverá con el disparo. Si hacemos un tiro y sus reflejos no lo evitan, meteremos la pelota dentro

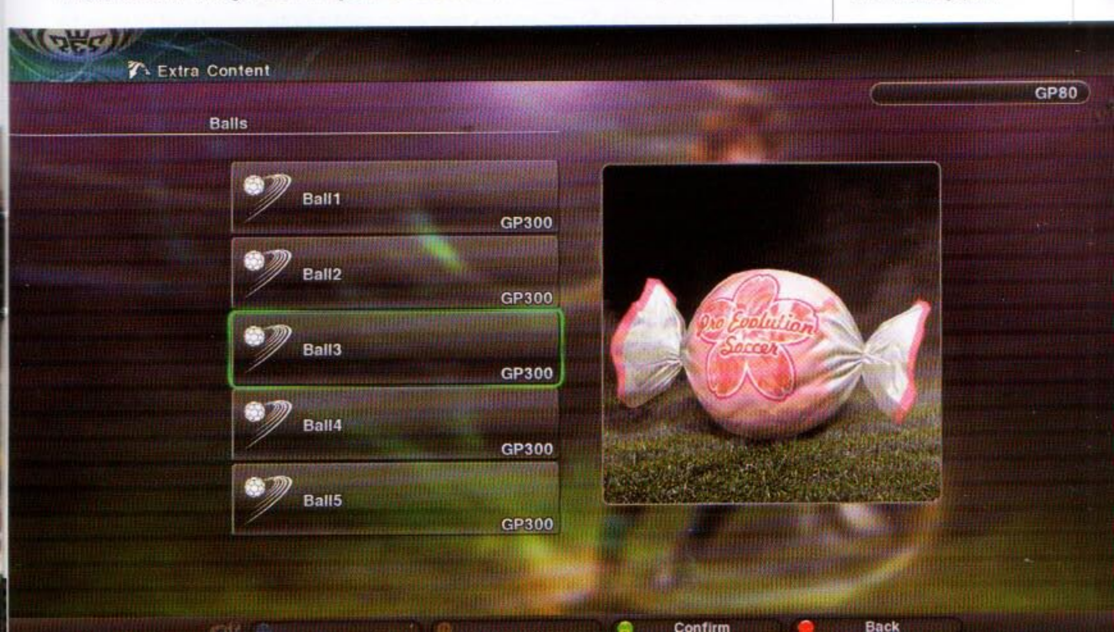
PES 2011

MÁS EQUIPOS

Este año Konami ha conseguido más licencias de equipos de fútbol españoles. Los nuevos son: Zaragoza, Sporting de Gijón, Getafe y Almería.

ITEMS

Cada vez que disputes un partido o practiques en alguno de los modos de *PES 2011* conseguirás puntos con los que podrás comprar ítems y objetos especiales con los que decorar los estadios o cambiar el aspecto de los jugadores ¿Un barril-balón? ¿Jugar con una máscara tiki? Estos japos...





DALE TIEMPO
Este año Konami no se ha contentado con actualizar las licencias. *PES 2011* reinventa su jugabilidad por lo que tendrás que volver a aprender a jugar.

de la portería. Para que salga el portero tiene que estar un poco separado del poste que cubre y luego debemos de apuntar hacia ese palo. Como siempre, presionamos el botón de ABAJO en el 'pad' direccional hasta el final del lanzamiento, y disparamos dejando apretado el círculo. De esta manera no se efectúa un pase alto, sino que sale un pase raso con potencia. Si no entra, ten en cuenta que es normal que esta clase de disparos generen un rechace, así que mantente alerta.

Saque de falta con centro

Se ejecuta pulsando CÍRCULO, y el nivel de barra de fuerza que llenemos será el nivel de potencia que tenga el pase. No hay que darle demasiado fuerte; procura siempre que la barra de potencia quede a menos de la mitad. Este tipo de lanzamientos sirven sobre todo para tirar faltas desde las bandas o con poco ángulo y podemos darles efecto para que al delantero le resulte más fácil rematar de cabeza.

Saque de falta en corto

Se ejecuta de la misma manera que le damos un pase normal a un compañero, es decir, con el botón X. Si presionamos ABAJO en el 'pad' direccional saldrá un pase más rápido dando menos tiempo de respuesta a nuestros rivales.



Saque de falta al hueco

Es de las más peligrosas aunque hay que tener en cuenta la colocación de los jugadores, tanto rivales como propios, así como la distancia a portería para evitar la salida del guardameta. Hay que presionar triángulo.

REGATES

Lo cierto es que en la edición de este año los regates no sirven de mucho ya que se juega al toque. Ninguna "pirula" puede superar el poder de un buen pase al hueco pero, ya sabes, siempre puedes fardar en internet o cabrear a tus amigos cuando les vayas ganando. Aquí te dejamos algunas de las mejores técnicas:

Regate pisando la pelota

El jugador pisa la pelota y se desplaza hacia el lado escogido por nosotros. Se realiza pulsando R2 y la dirección a la que queremos que vaya, arriba o abajo. Es perfecto para esquivar entradas pero hay que calcular muy bien el espacio que tenemos y el tiempo, dejarlo atrás. Si dejamos atrás al defensa con esta técnica, es casi un gol seguro. Si por el contrario no lo hacemos bien, nos robarán el balón aunque también cabe la posibilidad de que nos hagan falta.

A PUERTA

Rematar de cabeza es difícil. Con el caos que se forma en el área a veces no sabes muy bien quién es el que ha rematado el balón. Lo mejor que puedes hacer es tener el 'stick' preparado en dirección a la portería contraria.

REGATES

Bicicleta

No es que sea un regate en sí mismo pero sirve para despistar al rival. Este año tan solo tenemos que girar el 'stick' derecho haciendo círculos para alargar la bicicleta tanto como queramos. Lo mejor es salir de este movimiento con un sprint.

Regate dos pies

Este es un movimiento que se efectúa pasándose el balón de un pie a otro, en un movimiento rápido que trata de esquivar al contrario con la menor desviación de nuestro camino posible. Sólo lo podrán realizarlo los jugadores que tengan entre sus características el "regate dos pies". Para hacerlo hay que girar el 'stick' izquierdo muy rápidamente: arriba, abajo y después la dirección que queramos.

Amago de disparo y recorte

Es un regate ideal para enfrentarse a la salida de un portero. Hay que apretar, a la vez, los botones CUADRADO y X. El jugador amaga como si fuese a disparar a portería, desplaza el balón hacia un lado y esquiva la entrada del rival. Es una técnica muy útil cuando estamos a punto de entrar en el área rival.

TIRA
Aprender a tirar y, sobre todo, cuando tirar es esencial para sumar victorias en el juego.

Balón entre las piernas

Este año casi todo se hace con el 'stick' izquierdo. Antes teníamos que pulsar dos ves el botón R1 cuando nuestro jugador estaba apunto de





recibir la pelota pero este año basta con mover el 'stick' en la dirección a la que va el balón. Dejará que el esférico pase entre sus piernas y empezará a correr tras él. Si no tocamos nada, controlará el balón con normalidad.

Proteger el balón

El movimiento se usa cuando un rival quiere robarte el balón y utiliza su cuerpo para conseguirlo. Sin dejar de correr hay que mover el 'stick' hacia el rival. Si eres tú el que está defendiendo, es una buena forma de robar el balón, tan solo tienes que presionar repetidamente el botón X.

Regate-sprint

Es de los más efectivos y sencillos de ejecutar. Tan solo tienes que alternar entre correr despacio y deprisa. Cuando vas a toda velocidad tardas más en reaccionar pero puedes disminuir la velocidad del jugador para recuperar el control o cambiar la trayectoria más fácilmente. También es una buena técnica para dejar atrás a los centrocampistas del equipo rival. Para saber el momento idóneo en el que usar esta finta debemos estar atentos a los movimientos del rival, aprovechando el momento justo antes de que nos entren. ⊗

Nuevos menús
Puedes hacer cambios tácticos y estratégicos de forma sencilla.

SOLO EN PES
La Champions y la Europa League siguen siendo exclusivas de *PES*

CENTROS Y SAQUES DE ESQUINA

Pared por abajo

Se efectúa con la combinación L1+X para el primer pase y Triángulo para el segundo. Cuando estamos en posesión de la pelota y vemos un compañero con el que podemos hacer una pared lanzamos un pase en su dirección apretando L1+X. Entonces veremos como nuestro jugador efectúa el pase y sigue corriendo hacia delante, generalmente hacia el hueco dejado por los contrarios.
Si dominas esta técnica no te costará mucho ganar partidos... Al menos offline.

Pared por arriba

Se efectúa igual que el anterior con la combinación L1+X para el primer pase, pero usando Círculo para el segundo pase. Esta vez el balón irá por arriba. Cuidado con hacer fuera de juego.

Saque de esquina normal

Orientamos al jugador para apuntar hacia donde queremos lanzar el centro y apretamos el botón círculo hasta llenar, más o menos, media barra de fuerza.
Luego para rematar sólo tendremos que pulsar CUADRADO a la vez que orientamos el remate a portería. Funciona muy bien si consegui-

Step Over Dummy

Reverse Step Over Dummy

Step Over Fake

Lift the Ball

Step On & Drag

Inside Bounce

L Feint/Drag Back Turn

Rainbow Flick

Running Upper Body Feint



mos hacer llegar el balón a los jugadores que están más cerca del palo de la portería cercano a nuestro córner.

Saque de esquina cerrado

Para efectuar un saque de estas características lo mejor es contar con un jugador que use un pie contrario al de la banda donde se produce el lanzamiento. Es decir, si efectuamos el saque de esquina desde la derecha usaremos un jugador zurdo, mientras que si efectuamos este saque desde la esquina izquierda usaremos un jugador diestro. Es difícil que pase pero alguna vez consigue confundir al portero e incluso puedes marcar goles olímpicos.

Saque de esquina al área

Es un centro fuerte que va directo al área. Pulsamos la flecha ARRIBA de la cruceta direccional mientras cargamos la barra de fuerza hasta la mitad con el botón círculo. El balón saldrá con una trayectoria recta y con bastante fuerza, manteniéndose a una altura casi constante.

Saque en corto

Hay que pasar con X a un jugador desmarcado que esté cerca de nosotros. Una vez hecho esto hay que intentar colarse en el área buscando un pase atrás o centrando desde su posición. ⊗

REGATES

Si no te ha quedado claro en youtube puedes encontrar vídeos de los regates para saber si lo estás haciendo bien.



Copas
Las copas no serán los únicos trofeos que podrás conseguir en *PES*. Aunque suene mal, te alegrarás más si consigues un buen fichaje en la Liga Máster.

MOVIMIENTOS SIN BALÓN

Presión

Movimiento básico para recuperar la pelota. Se efectúa con el botón X, y nuestro jugador tratará de quitarle la pelota al jugador contrario que la lleva en ese momento. Si efectuamos esta acción más o menos de frente, lo normal es que el jugador contrario pierda la pelota y siga corriendo un par de pasos, con lo que podemos salir jugando la pelota. Si efectuamos esta presión cuando corremos detrás de un contrario, habrá que darle al botón repetidamente para molestar y si nuestro jugador es más resistente que el rival, terminaremos quitándole el balón si no pasa antes.

Doble presión

Es la que efectúan dos jugadores al mismo tiempo. Muchas veces estamos presionando a un contrario y nos gustaría contar con la ayuda de uno de los otros jugadores que está cerca de la jugada. Para ello mantendremos apretado el botón cuadrado. Es una buena táctica si se combina con la estrategia de "todo el equipo presionando". No hay que preocuparse por las faltas cometidas por el uso de esta presión, a no ser claro está que la efectuemos en nuestra área. Al realizarla deberemos tener cuidado de no dejar un hueco para las internadas del rival.



Entradas

Con el círculo. Si no tenemos cuidado nos llevaremos una tarjeta. Hay que medir las distancias y procurar hacerlas siempre de lado, a veces de frente y nunca por detrás.

Controlar al jugador antes de recibir la pelota

Muchas veces nos interesa controlar el jugador al que le pasamos el balón mucho antes de lo que nos permite el juego de forma normal. Esto se hace con el L1, es muy útil para desmarcarse o para defender.

Saltar en la barrera

Para conseguir que todos los jugadores de la barrera salten tendremos que apretar el botón cuadrado. Si, por el contrario, lo que queremos es que ningún jugador de la barrera salte tendremos que apretar el botón X.

Por otro lado para conseguir que alguno de los jugadores de la barrera salga de ella y se adelante para interceptar el balón tendremos que apretar el botón R1.

Si lo que necesitamos es que alguno jugadores de la barrera se adelante y que los restantes no salten tendremos que apretar el botón R1 y el X.

TE REIRÁS

Es imposible no reirse al jugar un partido con estas pintas. Sobre todo cuando intenta rematar de cabeza.

PORTERO

ACCIONES DEL PORTERO

Saques de puerta largos

A lo Camacho: botón cuadrado o círculo, patadón y para arriba. Por las bandas tendrás más posibilidad de pillarla.

Saques de puerta en corto

Se realizan pulsando el botón X. Con ello le pasaremos el balón al jugador más cercano al área. Es cómodo ya que es raro que los jugadores rivales molesten al jugador que recibe el pase. Sirve para mantener la posesión y relajar el ritmo del partido.... o para perder el tiempo.

Saques con la mano

Depende de la situación. Si el portero ha hecho una parada y tiene el esférico en las manos, entonces sacará con la mano. Puedes hacerlo en corto o en largo al igual que los dos apartados anteriores.

Salir de portería

Sirve para decidir la acción del portero en las jugadas en las que la defensa ha sido superada. Podemos decirle que cubra la portería o que salga y se tire a los pies del rival, para ello, apretaremos TRIÁNGULO.



Parar penaltis

Parece estúpido pero si te quedas quieto conseguirás parar los penaltis que van por el centro. Si aprietas cuadrado + dirección, conseguirás detener los penaltis que no van muy ajustados a los palos de la portería, evidentemente si aciertas con el lado por el que van a tiran el penalti. También puedes apretar círculo + dirección, con lo que la estirada es más un poco más larga. ⊗

Logros

Años de servicio (50): Un premio para honrar 10 años seguidos jugando en la Liga Máster.

Jugadas a balón parado de Expertos (40): Otorgado por marcar directamente en cinco tiros libres.

Campeones de Europa (70): Se consigue cuando ganas la Champions League.

Europeo Elite 16 (20): Otorgado por realizar la fase eliminatoria de la Champions League en "Liga Máster".

Primera Gloria (10): Premiado por tu primera victoria.

Héroe del Hat-Trick (35): Otorgado por anotar 5 'hat-tricks' (Un 'hat-trick' es marcar tres goles en un mismo partido).

Copa Internacional Debut (15): Premiado por la primera comparecencia en el "Conviértete en una leyenda" en la Copa Internacional.

Internacional de MVP de la Copa (30): Premiado por ser galardonado con el premio a mejor jugador de la Copa Internacional en "Conviértete en una leyenda".

Reyes de Europa (30): Otorgado por ganar la Liga Máster de la Champions League.

Reyes de América Latina (80): Un título otorgado por ganar la Copa Santander Libertadores.

Último ganador Gasp (10): Otorgado por marcar y ganar en tiempo extra.

Campeón (15): Otorgado por ganar una de las mejores ligas en "Liga Máster".

Long Ranger (50): Otorgado por marcar desde 35 metros o más.

Fabricado los octavos de final (40): Supera la primera fase de la Champions League.

El Sr. Consistencia (en línea) (50): Lo obtienes al ganar el 75% de

LOGROS

tus últimos 20 partidos en línea clasificados.

Nº1 del Club (50): Otorgado por encabezar la clasificación por equipos en la Liga Máster.

Perfect 10 (25): Otorgado por ganar 10 partidos consecutivos.

La posesión de reproducción (25): Se consigue al tener una tasa de posesión del 60% o más en sus últimos 10 partidos.

El delantero depredadores (40): Otorgado por jugar más de 20 partidos, promediando 2 goles más por partido en los últimos 10.

El debutante (10): Premiado por tu primera aparición profesional en "Conviértete en una leyenda".

El Caballero (20): Se consigue por cometer una media de menos de una falta por partido en los últimos diez que hayas jugado con tu equipo.

Los Invencibles (90): Otorgado por una temporada invicta en la Liga Máster jugando Liga, Copa y la Liga de Campeones de la UEFA.

El trabajador (40): Un título otorgado por jugar en 10 clubes diferentes en seis países en "Conviértete en una leyenda".

El Super Héroe (50): Lo consigues al ser nombrado Jugador Mundial del Año en "Conviértete en una leyenda".

Mundial Futbolista del Año (70): Se obtiene cuando un miembro de tu equipo gana el premio a mejor futbolista del año.

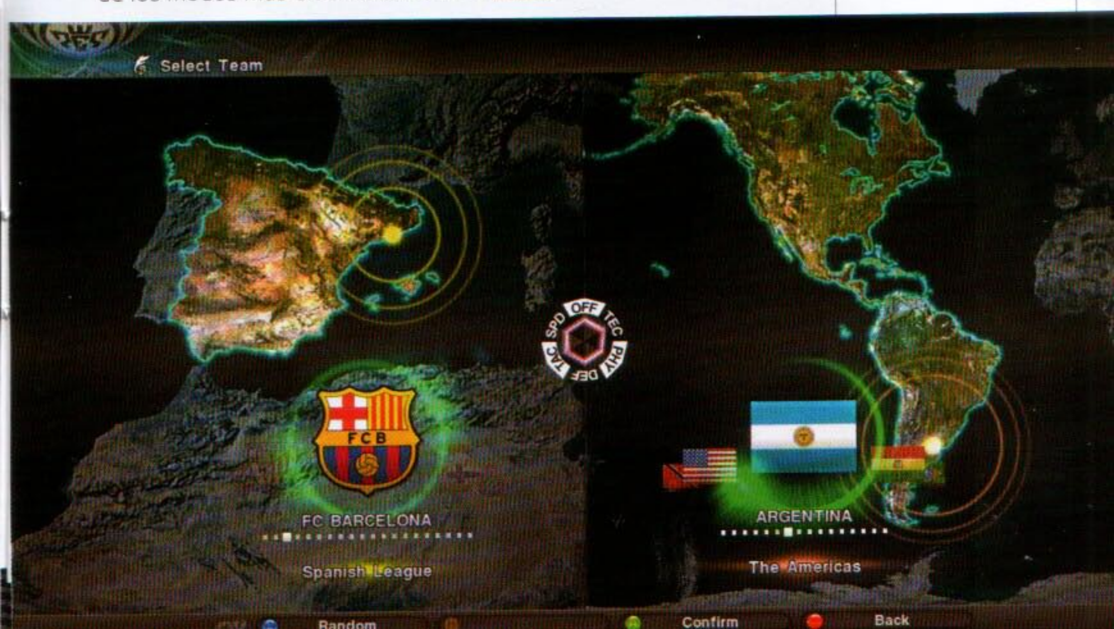
World Traveller (20): Un título otorgado por jugar en todos los estadios destacados. (No incluye los creados en el modo de edición).

USA EL 'STICK'
El 'stick' derecho del mando sirve ahora para hacer los regates en tiempo real sin necesidad de machacar ningún botón.



Consejos

- Olvida lo de escoger a un equipo con una super estrella del fútbol para pasarle todos los balones. En ***PES 2011*** se ha trabajado mucho por conseguir un sistema de pases libre y novedoso por lo que es muy importante dominarlo.
- Puedes marcar muchísimos goles con un par de paredes y un pase al hueco acertado.
- El nuevo sistema de regates permite que puedas entrar en el área más fácilmente.
- Juega con inteligencia. Evita las entradas duras por detrás e intenta mantener tu línea defensiva bien colocada.
- En ataque hay un momento exacto para pulsar el botón de disparo. Tardarás varios partidos en darte cuenta de cuando tienes que tirar a puerta y evitar que el portero no la pare, te la robe un defensa o el balón se vaya fuera. Pero paciencia, cuando lo domines nadie podrá contigo.
- No lo pienses: Si hay lío dentro de tu área despeja el balón lo más lejos posible.
- En la Liga Máster tendrás que estar atento a los jugadores en venta y también cuidar mucho los entrenamientos de tu equipo. Es uno de los modos más divertidos de ***PES 2011***.



CONSEJOS

- Cuando el balón esté cerca de la línea de banda no te la juegues, es bastante fácil que tu jugador de un paso en falso y la mande fuera.
- No es tan importante aprenderse los regates como dominar los pases más sencillos y saber el momento en el que usarlos.
- En el modo Ser una Leyenda tendrás que jugar bien los partidos. A veces jugar bien significa evitar que marquen gol y no tanto marcar goles para tu equipo. Si no eres un experto en este modo tienes que ir poco a poco. Intentar ir de "estrellita" con un jugador que no llega ni al 60 de media no es una buena idea.
- No desesperes con la IA de tus compañeros de equipo. Cuando estás defendiendo es muy probable que te resulte molesto que el juego seleccione automáticamente al jugador más cercano al atacante. Desgraciadamente no siempre elige al más adecuado y a veces te deja un poco "vendido". Después de haber jugado mucho a ***PES 2011*** te podemos asegurar que en cuanto aprendes a seleccionar al jugador que quieres, la cosa cambia drásticamente, y por fin empiezas a tener la sensación de controlar totalmente todos los aspectos del juego. También en ataque. Con el nuevo sistema de pases es posible "crear" tus propios pases al hueco sin necesi-

WALLPAPERS
Es posible cambiar el fondo de la pantalla de inicio. Aunque tendrás que mirar a Messi, te guste o no.



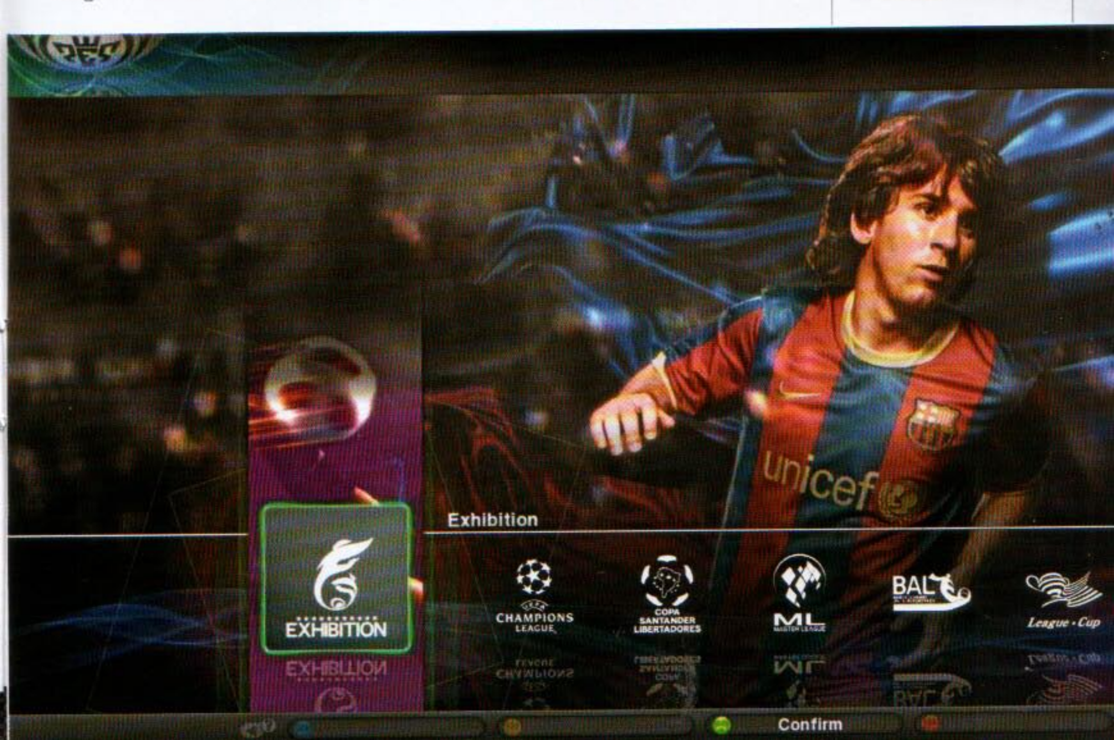
dad de utilizar el botón específico. Centra y selecciona rápidamente a un delantero para desmarcarte de los defensas.

- Al principio, intenta controlar los balones sin mover el 'stick' direccional. Cuando le tengas pillado el tranquillo hazlo moviéndolo en distintas direcciones y observa como reacciona el jugador. Es muy importante: puedes parar el balón, dejarlo pasar, protegerlo o amagar y escaparte de algún defensa si aciertas sus intenciones.
- ¡Practica, practica, practica!
- No tengas miedo a jugar online (independientemente del sistema en el que juegues), ni a perder tus primeros partidos. Únete a algún grupo y entrena en los modos de dificultad más difíciles cuando practiques offline.

EL CONSEJO DEL CAMPEÓN

José Manuel Pérez es uno de los mejores jugadores de *PES* del mundo. Este año llegó hasta la fase final de la Liga *PES*, una competición en la que participan 100.000 jugadores de todos los rincones del planeta. Este año la final mundial de la Liga *PES* se celebró en nuestro país, en Mallorca, y José Manuel Pérez, más conocido por su nick "Josemayeah", llegó hasta octavos de final ¡Os dejamos con sus consejos!:

GENIO DEL DISEÑO
Los menús son mucho más claros y elegantes. Nada que ver con los de la edición anterior.





EL CONSEJO FINAL

*"Lo mas importante de **Pro Evolution Soccer** este año es **tocar mucho la pelota**. Pasar, pasar y pasar. Ya no importa tanto tener un tío que corra muchísimo porque si tocas bien, vas a llegar al área contraria fácilmente. Todavía no he tenido tiempo para profundizar mucho en el nuevo **PES 2011** pero, por lo que he visto, **España es la mejor selección del juego**. Es increíble como tocan Xavi, Iniesta, Cesc y compañía. Luego el Real Madrid también está muy fuerte y personalmente me encanta el Milan con Pato, Ibrahimovic, Robinho, Ronaldinho... Pero quizá sea un combinado con demasiada calidad y poco toque, teniendo en cuenta la jugabilidad de la edición de este año... Secretos en este juego...pues **tocar todo el rato**, estar haciendo **continuas paredes** y **pases al hueco** (por arriba y por abajo) y tratar de **mantener la posesión.** ¡Con eso se llega a todos lados!"*